

E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO MAJU KOMPUTER MENGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WAIGHTING (Studi kasus Toko Maju Computer)

Arief Puji Rachmadan

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : ariefpujir@gmail.com*

ABSTRAK

Toko Maju Komputer merupakan usaha menengah dalam proses tahap berkembang. Ditiap proses kegiatan aktifitas pekerjaan masih banyak menggunakan cara-cara manual, contohnya dalam proses kegiatan transaksi jual beli dengan pembeli. Operator kasir masih menggunakan cara pencatatan tertulis dalam buku untuk menyelesaikan setiap aktifitas pekerjaannya. Sehingga berkesan kurang efektif dan efisien dalam hal waktu dan tenaga yang dihasilkan setiap hari. Sehingga penulis membuat sebuah aplikasi yang tentunya sesuai dengan kebutuhan toko dan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, demi sebuah pencapaian untuk meringankan kinerja seorang operator menjadi lebih mudah, optimal, dan efektif. penulis tertarik untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pihak perusahaan dalam proses penjualan dan memantau data penjualan perusahaan yang penulis tuangkan dalam bentuk jurnal dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi E-Commerce pada Toko Komputer Maju Computer Cilacap”. Dalam aplikasi ini penulis akan menerapkan metode SAW (Simple Additive Weighting) untuk menentukan bobot barang dari yang kualitas terbaik sampai yang kualitas yang normal dipasaran.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, E-Commerce, SAW (Simple Additive Weighting).*

1. PENDAHULUAN

Toko Maju Komputer merupakan usaha menengah dalam proses tahap berkembang. Setiap proses kegiatan aktifitas pekerjaan masih banyak menggunakan cara-cara manual, contohnya dalam proses kegiatan transaksi jual beli dengan pembeli. Operator kasir masih menggunakan cara pencatatan tertulis dalam buku untuk menyelesaikan setiap aktifitas pekerjaannya. Sehingga berkesan kurang efektif dan efisien dalam hal waktu dan tenaga yang dihasilkan setiap hari.

Begitupula yang terjadi dalam hal stok data inventori dan dalam hal penyusunan laporan penjualan, semua masih dilakukan penulisan secara manual dalam proses penyelesaiannya,. Sehingga penulis membuat sebuah aplikasi yang tentunya sesuai dengan kebutuhan toko dan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, demi sebuah pencapaian untuk meringankan kinerja seorang operator menjadi lebih mudah, optimal, dan efektif.

Oleh sebab itu, berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pihak perusahaan dalam proses penjualan

dan memantau data penjualan perusahaan yang penulis tuangkan dalam bentuk jurnal dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi E-Commerce pada Toko Komputer Maju Computer Cilacap.

2. LANDASAN TEORI

Penjualan *online* menjadi cukup terkenal pada saat ini, dimana *E-Commerce* banyak diterapkan oleh berbagai perusahaan dan menjadi alternative untuk menjalankan bisnisnya. CV.AI-Rusdak mengalami kendala dalam proses pemasaran, penjualan dan pembukuan, karena proses penyimpanan data tidak disimpan dalam basis data yang benar (manual) sehingga menyulitkan dalam penyesuaian data produksi, pemasaran dan penjualan, media yang dilakukan untuk pemasaran tidak efektif karena pelanggan harus datang ke perusahaan, konsumen juga mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi yang *up to date* atau mencari produk-produk yang dibutuhkan secara langsung. [7]

Solo Camera merupakan sebuah toko yang menjual produk dalam bidang *photography*. Permasalahan dirasakan dalam hal pemasaran dan

pengelolaan data penjualan. Kurangnya media untuk memasarkan produknya menjadi salah satu faktor kendala berkembangnya penjualan. Pengelolaan data yang masih manual juga menjadi penghambat. Penjualan melalui forum jual beli di internet juga sudah dilakukan tapi masih dirasakan belum efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem baru yang diaplikasikan dalam bentuk *website E-Commerce* dan *SMS gateway*. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi pemilik toko. [18]

Sistem yang selama ini diterapkan pada Indo Mandiri Computer Semarang membutuhkan suatu sistem yang mampu memberikan otomatisasi pada proses pengolahan data penjualan agar dapat mengurangi kesalahan dan juga menghasilkan data yang akurat mengenai data penjualan. Dengan demikian diusulkan sistem yang baru berupa sistem berbasis web yang mampu memberikan kemudahan-kemudahan bagi Indo Mandiri Computer Semarang dalam menangani data penjualan serta dapat menghasilkan laporan yang tepat sesuai dengan kebutuhan perusahaan. [4]

Dalam penelitiannya membuat rekayasa perangkat lunak aplikasi penjualan pada toko story time factory outlet menggunakan pemrograman java, untuk membantu untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam hal pelayanan. [1]

Salah satu kegiatan yang selalu dilakukan setiap orang dalam rangka memenuhi kebutuhannya adalah Berbelanja, terutama berbelanja dalam kehidupan sehari-hari. Semakin berkembangnya teknologi, berbelanja saat ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Berbagai aktivitas berbelanja secara online dengan mengunjungi situs web toko yang menawarkan barang-barang sudah sering ditemukan akhir-akhir ini. Namun, bagi orang-orang yang memiliki aktifitas padat, selalu bergerak (mobile) berbelanja menjadi kegiatan yang merepotkan. Pada Penelitian ini, dikembangkan perangkat lunak pada telepon seluler pintar berbasis Android. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam berbelanja secara praktis dan mobile. Penelitian ini lebih mengkhususkan pengembangan pada sistem operasi Android, karena memiliki teknologi yang sesuai dan tersedia dalam berbagai jenis dan merk telepon seluler pintar. [6]

Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Pemilihan Pemenang Pengadaan Aset dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). Sistem yang berjalan selama ini sebatas mencatat peserta lelang dan berkas-berkasnya yang dipersyaratkan, sehingga pengambil keputusan masih harus bekerja dalam memilih dan menentukan pemenang. Cara tersebut masih sering menimbulkan permasalahan seperti

munculnya sanggahan pemenang lelang. Banyaknya peserta yang mengikuti sehingga dibutuhkan waktu yang lama untuk mengevaluasi seluruh dokumen yang dipersyaratkan dan dokumen penawaran. Proses Evaluasi kualifikasi dilakukan dengan meminta dan memeriksa semua dokumen penawaran. [14]

Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* di outlet Persib Hanndoro merupakan salah satu pengaplikasian sistem yang terkomputerisasi di bidang teknologi informasi. Dengan ini membuktikan bahwa teknologi informasi sudah mempengaruhi kinerja suatu organisasi atau perusahaan. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sistem dapat menjadi media informasi untuk memperkenalkan seluruh produk yang tersedia, sehingga bias memperluas pemasaran produk. [2]

Distro Online adalah suatu bisnis online yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian atau diproduksi sendiri. Banyak cara yang dilakukan dalam melakukan bisnis distro online salah satunya dengan menggunakan media sosial pada *smartphone*. Proses transaksi menggunakan media sosial ini di nilai masi kurang efektif karena terbatasnya info, dan pemesanan secara manual sehingga akan memperlambat proses transaksi dan besar kemungkinan terjadinya kesalahan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat aplikasi *mobile commerce* yang dapat langsung melihat dan melakukan transaksi pemesanan produk. *Mobile commerce* merupakan pengembangan dari *e-commerce* sehingga proses transaksi jasa atau barang dapat menggunakan perangkat mobile. Saat ini perangkat *smartphone* yang paling banyak diminati adalah *Android Smartphone*. *Android* adalah sistem informasi yang menggunakan kernel linux yang open source yang menggunakan *java* sebagai bahasa pemrograman sehingga memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi di android. Jurnal ini akan merancang dan membuat aplikasi android sebagai media pemesanan pada distro online dengan menggunakan metode *FAST* sebagai metode pengumpulan data, dan metode Prototyping sebagai metode pengembangan aplikasi. [9]

2.1. Sistem

Sistem adalah Sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Organisasi terdiri sumber daya manusia, material, mesin, uang dan informasi. [13]

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. [12]

Sistem adalah suatu pengorganisasian yang saling berinteraksi, saling tergantung dan terintegrasi dalam kesatuan variabel atau komponen. [10]

2.2 Informasi

Infomasi adalah merupakan sekumpulan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakannya. [13]

Informasi juga dapat berarti beberapa kesatuan yang tak terukur yang dapat mengurangi ketidakpastian tentang suatu peristiwa atau langka. [12]

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi menerimanya. [10]

2.3 Website

Website merupakan ruang komunikasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertext, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web. [16]

Website adalah sebuah media presentasi online untuk sebuah perusahaan atau individu. Website juga dapat digunakan sebagai media penyampai informasi secara online, seperti detik.com, okezone.com, vivanews.com dan lain-lain. [11]

2.4 Databases

Database atau memiliki istilah basis data merupakan suatu kumpulan data tentang suatu benda atau kejadian yang saling terhubung satu sama lain. [17]

Database adalah suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam hal ini pengertian akses dapat mencakup perolehan data maupun manipulasi data seperti menambah serta menghapus data. [11]

Database adalah sebuah komputerisasi sistem penyimpanan record yaitu, merupakan sebuah sistem komputerisasi yang bertujuan keseluruhannya adalah menyimpan informasi dan mengizinkan pemakai untuk mengambil kembali dan memperbarui informasi tersebut atas permintaan. [5]

Database adalah sekumpulan informasi dan data yang saling berhubungan satu sama lain, dimana data tersebut tersimpan disimpanan luar komputer dan diperlukan software tertentu untuk memanipulasinya. [10]

2.5 E-Commerce

E-Commerce pada dasarnya merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Jadi proses pemesanan barang, pembayaran transaksi hingga pengiriman barang dikomunikasikan melalui internet. [15]

E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. [3]

Perdagangan Elektronik (E-Commerce = electronic commerce) adalah bagian dari e-lifestyle yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat manapun. [8]

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini mengambil obyek penelitian di Toko Komputer “Maju Computer” Cilacap yang terletak di Jalan Flowres No.28 Cilacap dengan rentang waktu penelitian dimulai Januari 2017 sampai dengan Mei 2017. Melalui proses penelitian dan konsultasi dengan petugas toko yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam proyek Jurnal ini.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yaitu suatu kegiatan dengan melakukan pengamatan pada suatu objek atau bidang yang sedang diteliti, pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas-aktivitas yang sedang berjalan pada Maju Computer dengan mengamati semua proses jualan beli dan lain-lain yang terkait dan memiliki perkembangan pada setiap periode waktunya.

b. Wawancara

Metode wawancara atau interview merupakan salah satu metode yang digunakan dalam penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan atau tanya jawab kepada pegawai Maju Computer Cilacap.

c. Internet/Studi Pustaka

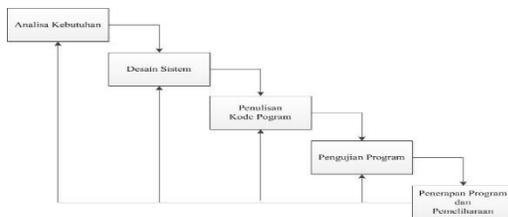
Metode pengumpulan data ini digunakan untuk memahami dan mempelajari sistem informasi yang berhubungan dengan merancang dan membangun Aplikasi E-Commerce berbasis web.

d. Pengumpulan Data

Pengumpulan data, pengumpulan data yang dilakukan : data Member, data Petugas/Admin, data penjualan dan data pembelian barang

3.2.2 Analisis dan Perancangan

Metode pembangunan aplikasi ini menggunakan sistem waterfall, yang meliputi beberapa proses seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

a. Analisa Kebutuhan data

Merupakan tahap awal dalam kegiatan mengumpulkan data sebagai pendukung pembangunan system, dengan cara melakukan observasi maupun *interview* secara langsung dengan pihak yang bersangkutan disini yaitu Maju Computer Jl.Flowres No.28 Cilacap.

b. Desain Sistem

Merupakan perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap seperti perancangan tampilan antarmuka berbasis web dengan software adobe dreamweaver, perancangan database dengan mysql.

c. Penulisan Kode Program

Merupakan hasil perancangan sistem yang kemudian di terjemahkan kedalam bahasa pemrograman php dan html untuk perancangan

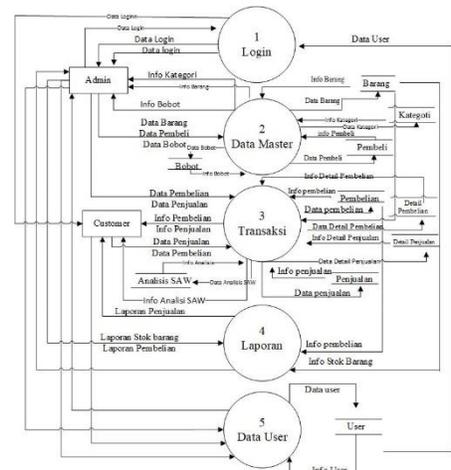
E-Commerce Maju Computer Jl.Flowres No.28 Cilacap.

d. Pengujian Server

Melakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Merupakan cara mengoperasikan aplikasi dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan adaptasi situasi yang sebenarnya. Pemodelan yang digunakan dalam sistem ini menggunakan Diagram Alur Data yang berguna dalam proses-proses selanjutnya DAD Level 1 dijelaskan pada gambar 2, dimana diagram ini merupakan gambaran jalanya suatu sistem yang akan dibangun , yaitu meliputi login, data master, transaksi, laporan dan data user.



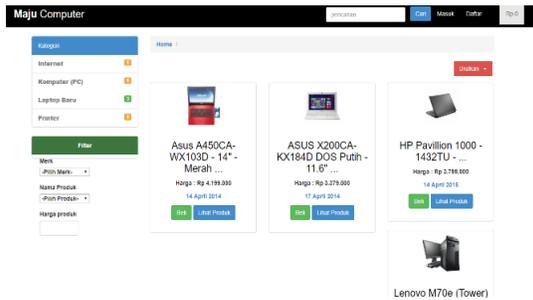
Gambar 2:DAD Level 1

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Halaman Utama

Halaman Home merupakan halaman utama aplikasi e-commerce maju komputer. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan informasi-informasi tentang Web ini. Adapun

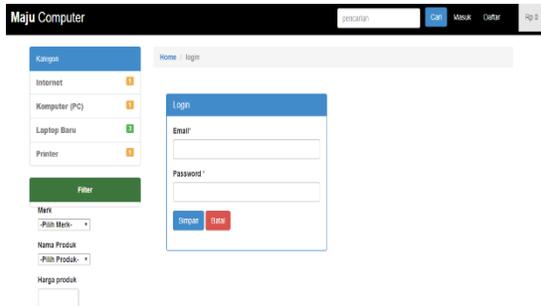
Tampilan Home sebagai dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Halaman Utama

4.2 Tampilan Halaman Login

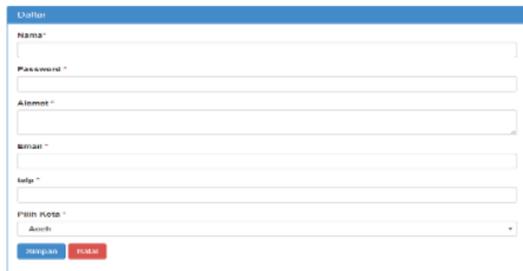
Halaman login merupakan halaman yang muncul saat akan melakukan pembelian barang, bagi yang sudah mendaftar maka sebelum proses pembelian barang pengunjung diharuskan login terlebih dahulu. Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Login

4.3 Halaman Pendaftaran Customer

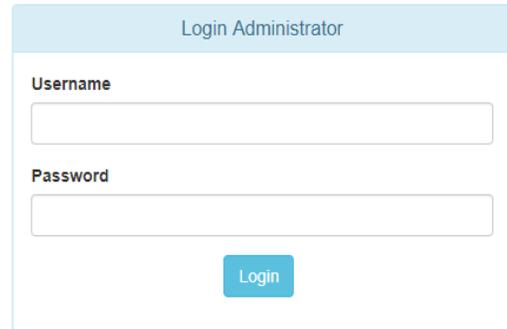
Halaman Customer merupakan halaman yang akan ditemui saat melakukan klik daftar pada halaman awal. Halaman daftar customer diperuntukan untuk menginputkan data customer atau pembeli baru, diantaranya nama, password, alamat, email, No tlpn kota. Halaman daftar Customer dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman Customer

4.4 Halaman Login Admin

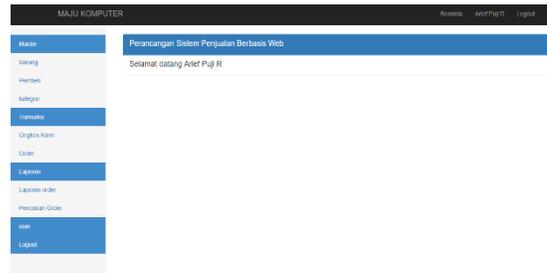
Halaman ini digunakan untuk proses login administrator, halaman login dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman Login Admin

4.5 Halaman Utama Admin

Pada halaman ini ada beberapa menu yang ada pada halaman admin, antara lain ada menu master yang terdiri dari data barang pembeli dan kategori, menu transaksi terdiri dari ongkos kirim dan order, menu laporan terdiri dari laporan order dan pencarian order, menu user dan terakhir tombol logout. Halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Halaman Utama Admin

4.6 Halaman Menu Barang

Menu barang ini digunakan untuk melihat barang atau produk yang dijual, di menu ini juga dapat menambah produk atau mengedit produk yang belum terjual. Halaman menu barang dapat dilihat pada Gambar 8.

No	Nama	Berat	Harga	Stok	Tanggal Masuk	Aksi
1	Asus A450CA-WX103D - 14" - Merah	2.40 Kg	RP. 4.159.000	15	14 April 2014	Ubah Hapus
2	ASUS X200CA-KX184D DOS Putih - 11.6" - 500 GB	2.00 Kg	RP. 3.379.000	16	17 April 2014	Ubah Hapus
3	HP Pavilion 1000 - 1432TU - Hitam	2.20 Kg	RP. 3.799.000	17	14 April 2015	Ubah Hapus
4	Lenovo M70e (Tower) DOS + LCD - 18.5"	12.00 Kg	RP. 5.150.000	18	14 April 2014	Ubah Hapus
5	Printer Canon	2.00 Kg	RP. 850.000	19	15 Januari 2018	Ubah Hapus
6	TP Link	0.00 Kg	RP. 100.000	20	15 Januari 2018	Ubah Hapus

Gambar 8 Halaman Menu Barang

4.7 Halaman Menu Order

Halaman ini menampilkan data order atau pembelian yang telah masuk, dan menunggu konfirmasi dari admin untuk tindak lanjut pembelian barang mulai dari kirim yang artinya barang dalam proses pengiriman, selesai artinya barang sudah sampai ke pembeli. Halaman order dapat dilihat pada Gambar 9.

No	tgl	Pembeli	proses	kirim	terima	selesai	Aksi
1	23 Maret 2017 - 11:12:12	d	2017-03-23 11:12:12	2017-03-23 13:36:13	2017-03-23 14:29:14	2017-03-23 14:29:14	Ubah
2	15 Januari 2018 - 13:45:46	bagus	2018-01-15 13:45:46	2018-01-15 13:46:41	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
3	20 Maret 2017 - 15:44:10	d	2017-03-20 15:44:10	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
4	24 Maret 2017 - 20:18:23	d	2017-03-24 20:18:23	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
5	24 Maret 2017 - 07:18:54	d	2017-03-24 07:18:54	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
6	24 Maret 2017 - 07:07:22	d	2017-03-24 07:07:22	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
7	24 Maret 2017 - 07:06:56	d	2017-03-24 07:06:56	2017-03-24 10:35:24	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
8	23 Maret 2017 - 14:21:49	d	2017-03-23 14:21:49	2017-03-23 14:28:30	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	Ubah Kirim Hapus Konfirmasi Selesai
9	23 Maret 2017 - 12:15:24	d	2017-03-23 12:15:24	2017-03-23 13:23:17	2017-03-24 10:35:09	2017-03-24 10:35:09	Ubah
10	23 Maret 2017 - 11:18:55	d	2017-03-23 11:18:55	2017-03-23 13:36:13	2017-03-23 14:05:36	2017-03-23 14:05:36	Ubah

Gambar 9 Halaman Menu Order

4.8 Halaman Laporan Order

Halaman ini menampilkan semua transaksi order yang telah masuk, baik barang masih dalam proses pengiriman sampai yang sudah selesai transaksi. Halaman laporan order dapat dilihat pada Gambar 10.

No	tgl	Pembeli	proses	kirim	terima	selesai
1	23 Maret 2017 - 11:12:12	d	2017-03-23 11:12:12	2017-03-23 13:36:13	2017-03-23 14:29:14	2017-03-23 14:29:14
2	15 Januari 2018 - 13:45:46	bagus	2018-01-15 13:45:46	2018-01-15 13:46:41	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
3	20 Maret 2017 - 15:44:10	d	2017-03-20 15:44:10	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
4	24 Maret 2017 - 20:18:23	d	2017-03-24 20:18:23	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
5	24 Maret 2017 - 07:18:54	d	2017-03-24 07:18:54	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
6	24 Maret 2017 - 07:07:22	d	2017-03-24 07:07:22	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
7	24 Maret 2017 - 07:06:56	d	2017-03-24 07:06:56	2017-03-24 10:35:24	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
8	23 Maret 2017 - 14:21:49	d	2017-03-23 14:21:49	2017-03-23 14:28:30	0000-00-00 00:00:00	0000-00-00 00:00:00
9	23 Maret 2017 - 12:15:24	d	2017-03-23 12:15:24	2017-03-23 13:23:17	2017-03-24 10:35:09	2017-03-24 10:35:09
10	23 Maret 2017 - 11:18:55	d	2017-03-23 11:18:55	2017-03-23 13:36:13	2017-03-23 14:05:36	2017-03-23 14:05:36

Gambar 10 Halaman Laporan Order

4.9 Halaman Menu User

Digunakan untuk menambah, melihat dan edit user atau admin toko e-commerce maju komputer. Halaman user dapat dilihat pada Gambar 11.

No	Username	Password	Nama	Aksi
1	arif	21220297675674309464e4601183	arif Pujir	Ubah Hapus
2	admin	21220297675674309464e4601183	arif Pujir Radhastan	Ubah Hapus

Gambar 11 Halaman Menu User

4.10 Halaman Perhitungan SAW

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data perhitungan dari filter produk yang kita inginkan, dalam filter ini diterapkan sebuah perhitungan metode saw, setelah selesai memilih produk yang sesuai klik cari rekomendasi produk maka akan muncul semua proses perhitungan dari daftar produk yang ada lalu akan diproses kebentuk matrik dan terakhir adalah hasil perhitungan dan produk yang sesuai, Untuk proses perhitungan dapat dilihat pada Gambar 12.

Kategori	Rekomendasi Produk	Daftar Produk
Komputer (PC) Laptop/Borne Printer Filter	No Nama Produk Harga Berat RAM (Kg) Golok Prosesor (Rcpt) 1. Asus A450CA-WX103D - 14" - Merah 4199000 2.40 1 13 17 2. HP Pavilion 1000 - 1432TU - Hitam 3799000 2.20 1 13 17 3. ASUS X200CA-KX184D DOS Putih - 11.6" - 500 GB 3379000 2.00 1 13 17 4. PC ASUS K3AJUD 1560000 5.00 1 13 17 5. PC ASUS K31AD 1200000 3.00 1 13 17 6. PC ASUS K31CD 980000 5.00 1 13 17 7. TP Link 100000 1.00 1 13 17 8. PRODUK Sgry 1500000 1.00 1 13 17 9. Lenovo M70e (Tower) DOS + LCD - 18.5" 2000000 0.00 1 13 17 10. tes 0 0 0 0 0	Matrik Normalisasi No Nama Produk Harga Berat RAM Prosesor Ukuran Layer 1. Asus A450CA-WX103D - 14" - Merah 0 0.4 0.25 1 1 2. HP Pavilion 1000 - 1432TU - Hitam 0 0.4 0.25 1 1 3. ASUS X200CA-KX184D DOS Putih - 11.6" - 500 GB 0 0.4 0.25 1 1 4. PC ASUS K3AJUD 0 0.2 0.25 1 1 5. PC ASUS K31AD 0 0.4 0.25 1 1 6. PC ASUS K31CD 0 0.2 0.25 1 1 7. TP Link 0 0.8 0.25 1 1 8. PRODUK Sgry 0 0.8 0.25 1 1 9. Lenovo M70e (Tower) DOS + LCD - 18.5" 0 0.4 1 0 0.33 10. tes 0 1 0.25 1 1
Hasil Penghitungan No Nama Produk Nilai Rekomendasi No Rekomendasi 1. tes 0.65 2 2. PRODUK Sgry 0.61 3 3. TP Link 0.61 3 4. ASUS X200CA-KX184D DOS Putih - 11.6" - 500 GB 0.57 4 5. Asus A450CA-WX103D - 14" - Merah 0.57 4 6. HP Pavilion 1000 - 1432TU - Hitam 0.57 4 7. TP Link 0.49 9 8. PC ASUS K31AD 0.49 9 9. PC ASUS K3AJUD 0.35 10 10. Lenovo M70e (Tower) DOS + LCD - 18.5" 0.35 10		

Gambar 12 Halaman Perhitungan SAW

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta rumusan masalah mengenai bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi penjualan berbasis web e-commerce, dapat diambil dari beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dari hasil identifikasi pada aplikasi web e-commerce dapat membantu dalam melakukan proses penjualan yang lebih luas baik untuk dalam kota atau luar kota, sehingga lebih cepat untuk mencari customer.
- b. Sistem penjualan berbasis web e-commerce ini sangat cocok untuk maju komputer yang dalam proses pengembangan dan untuk mencari customer sebanyak mungkin di seluruh Indonesia.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis disampaikan untuk pengembang selanjutnya, aplikasi e-commerce ini bisa di kembangkan lagi seperti dibuatnya system kredit dan pengingat apa bila jatuh tempo pembayaran kredit sehingga bisa melakukan pembayaran tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andry, (2010), Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Pada Toko Story Time Factory Outlet Menggunakan Pemrograman Java, *Jurnal*. Program Studi Sistem Komputer, Universitas Andalas.
 - [2] Anwary N,dkk. (2013), Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* di Outlet Persib Hardcode Menggunakan Metode Berorientasi Objek , *Jurnal*. Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
 - [3] Candra A, (2013). *E-Bussines & E-Commerce*, Andi Publisher. Yogyakarta.
 - [4] Darmeswara. (2013), Rancang Bangun *E Commerce* pada Indo Mandiri Computer Semarang , *Jurnal*. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
 - [5] Date, C.J. (2005). *Pengenalan Sistem Basisdata* Jilid 2. Indeks. Jakarta.
 - [6] Evitarina Nurita. (2015), Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Barang Berbasis Android Pada Mini Market Faras Pangkalpinang, *Jurnal*, Program Studi Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
 - [7] Falaq Mudrikul M. (2014), Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Cake and Bakery* Pada CV.AI-Rusdak, *Skripsi*, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
 - [8] Hidayat, Taufik, (2008), *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, Mediakita, Jakarta.
 - [9] Isnanto Fadli, (2010). Rancang Bngun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online, *Jurnal*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
 - [10] Jogiyanto, H.M., (2006), *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: ANDI Publisher
 - [11] Kadir, A., (2013), *Pengantar Teknologi informasi*, Yogyakarta: ANDI Publisher.
 - [12] Lucas (1992). *Anasis Desain dan Implementasi Sistem Informasi*, edisi ke-3. Erlangga, Jakarta.
 - [13] McLeod, (2012), *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: Salembra Empat .
 - [14] Nugraha F, (2012), Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Pemilihan Pemenang Pengadaan Aset dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW), *Jurnal*, Program Studi Sistem Informasi, Unicersitas Diponegoro.
 - [15] Riyeye U, (2001). *Fremworl E-Commerce*, Andi Publisher. Yogyakarta
 - [16] Sutarman, (2009), *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
 - [17] Waljiyanto, (2000), *Sistem Basis Data: Analisis dan Pemodelan Data*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
 - [18] Wibowo N. (2013), Rancang Bangun *E-Commerce* dan Sms *Geteway* Menggunakan Codeignttter, *Makalah*. Program Studi Teknik Infomatika, Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
-

